

# PLAYER'S GUIDE

# TIME MACHINE INSTRUCTIONS

## SCENARIO

Professor Potts is a recluse scientist who has a pet obsession - travelling through time and space. He is tall, awkward and gangly. He has a shock of untidy hair and wears a lab coat and goggles.

Our hero, Potts, is working on his time machine outside his laboratory when there is a terrorist attack. Suddenly, an explosive device hits the time machine and the vital accelerator crystal (a rare carbon that is only formed at extreme heat and pressure) is destroyed, throwing him into a time warp.

The future has happened, leaving him trapped in prehistoric times...

## GAMEPLAY

You take the part of Potts, and must manipulate history from prehistoric times to the present day.

To return to your own time zone you must first create your own future by interfering with evolution. In order to survive you must also protect the environment and man's forebears. Your final goal is to stop the bomb attack and rescue the time machine, now 10 million years in the future.

### Creation and Maintenance of Time zones

You must perform certain tasks in each zone to initiate the creation of the next time zone, e.g. cooling and warming of the planet, finding oil and stone wheel...

Previous zones will continue to evolve on their own and be changed by their inhabitants. This may, in turn, alter events in subsequent zones. You must therefore maintain the course of evolution of earlier zones, e.g. protect your forebears and keep them warm or you too will become extinct!!

### Evolution

Events in a zone will evolve in subsequent zones, e.g. a seed planted in one zone may grow into a tree in a later zone, which may itself be used later. You must help evolution!



## **Travelling in TIME and SPACE**

You are able to travel back and forth in time between existing time zones.

You are also able to travel both in time and space using your limited number of reusable travel Pads. You may place these pods at strategic points, so that you can teleport yourself and any movable object in your vicinity, to them as and when required.

## **Weapons**

The only weapon available to you is the limited burst of electrical discharge from your controller device. Use this discharge to stun creatures and dislodge objects. If you overuse your device then you have to wait for it to recharge.

## **Look Window**

As you move around, any objects that you can manipulate will appear in the display window. Some of these objects can be picked up, carried and/or transported.

# **LOADING INSTRUCTIONS**

## **COMMODORE AMIGA & ATARI ST**

Switch on computer and insert game disc (On Amiga 1000 'kickstart' must be used first)

## **COMMODORE C64 DISC**

Insert game disc in drive. Type LOAD "\*",8,1 and press RETURN.

## **COMMODORE C64 CASSETTE**

Insert cassette in Datocorder. Hold down SHIFT and press RUN/STOP.



## **COMMODORE C128**

Type G064 and press RETURN. When prompted, type Y followed by RETURN. Now follow the relevant C64 instructions.

## **SPECTRUM CASSETTE**

If available, use TAPE LOADER. Otherwise type LOAD"" then press ENTER. Press play on tape recorder.

## **AMSTRAD CASSETTE**

Press CTRL and the small ENTER key. Press play on the tape recorder.

## **AMSTRAD DISC**

Insert game disc in drive. Type RUN"DISC and press ENTER.

## **LOADING DIFFICULTIES.**

We are always seeking to improve the quality of our products range, and have developed high standards of quality control to bring you this product. If you do experience any difficulties whilst loading, it is likely to be a fault other than with the game itself. We therefore suggest that you switch the computer off and repeat the loading instructions carefully, checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems, consult the user handbook that accompanied your computer or consult your software dealer for advice. In the case of continued difficulty, if you have checked all the hardware for possible faults, please return the game to THE PLACE OF PURCHASE.

## **CONSUMER ENQUIRIES/TECHNICAL SUPPORT**

**(0734) 311666**

**ACTIVISION (UK) LTD**

**BLAKE HOUSE, MANOR FARM ROAD,  
READING, BERKSHIRE, RG2 0JN**



## CONTROLS:

All version of the game may be controlled using a joystick as follows:

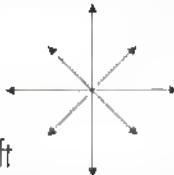
### Without Fire Button Pressed

Walk up steep diagonal in direction faced

Walk up and left

Walk left

Walk down and to left



Walk up and right

Walk right

Walk down to right

Walk down steep diagonal in direction faced

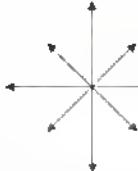
### With Fire Button Pressed

Jump

Jump

Jump

Jump



Jump

Jump

Jump

Crouch/pick up object

Fire Button Alone: Firm Beam / Release Object

Or Commodore 64/128, Spectrum and Amstrad owners may use the following keys:

Q	UP
A	DOWN
O	LEFT
P	RIGHT
SPACE	FIRE



## ADDITIONAL KEYBOARD CONTROLS:

### COMMODORE AMIGA / ATARI ST / AMSTRAD CPC:

F1	Pick up/Drop/Beam to Travel Pod 1	
F2	Pick Up/Drop/Beam to Travel Pod 2	Depending on your position relative to that pod.
F3	Pick Up/Drop/Beam to Travel Pod 3	
F4	Pick Up/Drop/Beam to Travel Pod 4	
1-5	Beam to time zone 1 - 5 if active	
ESC	Pause game	
Q	New game (whilst in pause mode)	
F10	Toggle sound effects/music (Amiga and Atari versions only)	

### COMMODORE 64

F1	Pick Up/Drop/Beam to Travel Pod 1	
F3	Pick Up/Drop/Beam to Travel Pod 2	Depending on your position relative to that pod
F5	Pick Up/Drop/Beam to Travel Pod 3	
F7	Pick Up/Drop/Beam to Travel Pod 4	
1-5	Beam to time zone 1 - 5 if active	
RUN/STOP	Pause game	
Q	New game (whilst in pause mode)	

### SPECTRUM

V	Pick Up/Drop/Beam to Travel Pod 1	
B	Pick Up/Drop/Beam to Travel Pod 2	Depending on your position relative to that pod
N	Pick Up/Drop/Beam to Travel Pod 3	
M	Pick Up/Drop/Beam to Travel Pod 4	
1-5	Beam to time zone 1 - 5 if active	
SYM/SHIFT	Pause game	
Q	New game (whilst in pause mode)	



## CREDITS:

Game Design:	Vivid Image and Lisa Wand
All Coding, Graphics and Music:	Vivid Image
Amiga/ST Coding:	Jason Perkins
C64 Coding:	Nick Janes
Spectrum/Amstrad Coding:	Rafaelle Cecca
Graphics:	Hugh Riley
Additional Graphics:	Dakk and Shaun McClure
Amiga/ST/C64 Music:	Wally Beben
Production:	Colin Fudge
Testing:	Dave Cummins

Copyright 1990 Vivid Image Developments Ltd.  
All rights reserved.



# INSTRUCTIONS POUR TIME MACHINE

## SCENARIO

Le professeur Patts est un savant ermite obsédé par le voyage à travers le temps et l'espace. Il est grond, gourmand et dégingandé. Il a une tignasse ébouriffée et il porte un tablier de laboratoire et des lunettes.

Notre héros est devant son laboratoire, en train de travailler sur sa machine à remonter le temps, quand une ottoque terroriste se produit. Soudain, un engin explosif atteint sa machine, détruisant l'important cristal d'accélération (un corbeau rare qui ne se forme qu'à une chaleur et une pression extrêmes) et le transportant dans un autre temps.

Le futur est arrivé, emprisonnant le prof dans les temps préhistoriques...

## DEROULEMENT DU JEU

Vous jouez le rôle de Patts et vous devez manipuler l'histoire des temps préhistoriques à nos jours. Pour retourner à votre propre époque, vous devez d'abord créer votre propre futur en jouant sur l'évolution. Pour survivre, vous devez aussi protéger l'environnement et les ancêtres de l'homme. L'objectif ultime de votre mission est d'arrêter l'ottoque à la bombe et de libérer la machine à remonter le temps qui se trouve, à présent, à 10 millions d'années dans le futur.

### Création et maintenance des époques:

Vous devez exécuter certaines missions dans chaque époque pour initier et créer l'époque suivante, par exemple refroidir et réchauffer une planète, trouver du pétrole et la roue en pierre...

Les époques précédentes continueront à évoluer d'elles-mêmes et à être changées par leurs habitants. Ce phénomène peut, à son tour, modifier les événements se produisant dans les époques qui suivent. Vous devez donc maintenir l'évolution des époques précédentes, par exemple protéger vos ancêtres et les tenir bien au chaud ou vous aussi pourriez disparaître !

### Evolution

Les événements se produisant dans une époque se développeront dans les époques suivantes; par exemple, une graine plantée dans une époque peut devenir un arbre dans une époque ultérieure et cet arbre pourrait lui-même être utilisé plus tard. Il faut aider l'évolution!



## **Le voyage dans le TEMPS et l'ESPACE**

Vous pouvez reculer ou avancer dans le temps entre les époques existantes.

Vous pouvez aussi voyager dans le temps et l'espace à la fois en utilisant le nombre limité de capsules de voyage à votre disposition. Vous pouvez placer ces capsules à des points stratégiques de manière à pouvoir vous téléporter ou téléporter tout objet mobile se trouvant près de vous jusqu'à elles, quand il le faut et quand vous le voulez.

## **Armes**

Vous n'avez, à votre disposition, qu'une arme à rafales électriques limitées servant à étourdir les créatures et déloger les objets. Si vous utilisez cette arme de manière abusive, vous devrez alors attendre qu'elle se recharge.

## **Fenêtre d'Affichage**

Lorsque vous vous déplacez, tous les objets que vous pouvez manipuler apparaîtront dans cette fenêtre. Certains de ces objets peuvent être ramassés, transportés et/ou téléportés.

# **INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT**

## **COMMODORE AMIGA & ATARI ST**

Allumez l'ordinateur et introduisez la disquette de jeu (sur Amiga 1000, vous devez d'abord utiliser 'Kickstart').

## **COMMODORE C64 DISQUETTE**

Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez LOAD "\*",8,1 et appuyez sur RETURN.

## **COMMODORE C64 CASSETTE**

Introduisez la cassette dans le magnétophone. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur RUN/STOP.



## **COMMODORE C128**

Topez G064 et appuyez sur RETURN. Quand on vous le demande, topez Y suivi de RETURN. Après cela, suivez les instructions se rapportant au C64.

## **SPECTRUM/CASSETTE**

Utilisez TAPE LOADER si vous en avez un. Autrement topez LOAD"" puis appuyez sur ENTER. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone.

## **AMSTRAD CASSETTE**

Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone.

## **AMSTRAD DISQUETTE**

Introduisez la disquette dans le lecteur. Topez RUN"DISC et appuyez sur ENTER.

## **DIFFICULTES DE CHARGEMENT**

Nous essayons constamment d'améliorer la qualité de nos produits et nous avons atteint des niveaux de contrôle de qualité élevés pour vous offrir ce produit. Si vous avez des problèmes de chargement, ceux-ci n'auront probablement rien à voir avec le jeu lui-même. Nous suggérons donc que vous éteignez l'ordinateur et répétez les instructions de chargement en vérifiant que ces instructions correspondent bien à votre ordinateur et à votre logiciel. Autrement, consultez le manuel de l'utilisateur ou votre fournisseur en logiciel. Si les difficultés persistent après que vous ayez vérifié le hardware, veuillez retourner le jeu AU MAGASIN D'OU VOUS L'AVEZ ACHETÉ.

## **RENSEIGNEMENTS/SUPPORT TECHNIQUE**

**(0734) 311666**

**ACTIVISION (UK) LTD**

**BLAKE HOUSE, MANOR FARM ROAD,  
READING, BERKSHIRE, RG2 0JN.**



# LES COMMANDES:

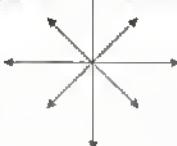
Toutes les versions du jeu peuvent être contrôlées par manette à balai comme suit:

## Avec le Bouton Feu Relâché

Marcher la diagonale raide dans la direction à laquelle on fait face

Marcher puis aller à gauche      ↑      Marcher puis aller à droite

Marcher vers la gauche



Marcher vers la droite

Descendre puis tourner à gauche

Marcher puis tourner à droite

Descendre la diagonale raide dans la direction à laquelle on fait face

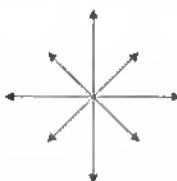
## Avec le bouton feu enfoncé

Sauter

Sauter

Sauter

Sauter



Sauter

Sauter

Sauter

S'accroupir/Ramasser un objet

Bouton feu seul: Aller Fermer/Relâcher l'objet

Les utilisateurs de Commodore 64/128, Spectrum et Amstrad peuvent aussi se servir des touches suivantes:

Q	HAUT
A	BAS
O	GAUCHE
P	DROITE
ESPACEMENT	FEU



# COMMANDES SUPPLEMENTAIRES DE CLAVIER

## COMMODORE AMIGA/ATARI ST/AMSTRAD CPC:

F1	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 1	Selon votre position par rapport à cette capsule.
F2	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 2	
F3	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 3	
F4	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 4	
1-5	Aller à époque 1-5, si elle est active.	
ESC	Mettre le jeu en pause.	
Q	Nouveau jeu (pendant le mode 'pause')	
F10	Permute entre Effets Sonores/Musique (Versions Amiga et Atari Seulement)	

## COMMODORE 64

F1	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 1	Selon votre position par rapport à cette capsule.
F3	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 2	
F5	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 3	
F7	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 4	
1-5	Aller à époque 1-5, si elle est active.	
RUN/STOP	Mettre le jeu en pause.	
Q	Nouveau jeu (pendant le mode 'pause')	

## SPECTRUM

V	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 1	Selon votre position par rapport à cette capsule.
B	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 2	
N	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 3	
M	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 4	
1-5	Aller à époque 1-5, si elle est active.	
SYM/SHIFT	Mettre le jeu en pause.	
Q	Nouveau jeu (pendant le mode 'pause')	



## CREDITS

Conception du jeu:	Vivid Image et Liso Wand
Codage, Graphismes et Musique:	Vivid Image
Codage Amiga/ST:	Jason Perkins
Codage C64:	Nick Janes
Codage Spectrum/Amstrad:	Rafaelle Cecca
Graphismes:	Hugh Riley
Graphismes supplémentaires:	Dokk et Shoun McClure
Musique Amiga/ST/C64:	Wally Beben
Production:	Colin Fudge
Essais:	Dave Cummins

© 1990 Vivid Image Developments Ltd.  
Tous droits réservés.



# ANWEISUNGEN FÜR DIE ZEITMASCHINE

## DIE GESCHICHTE

Professor Potts ist ein Wissenschaftler, der zurückgezogen lebt, um seiner Leidenschaft frönen zu können - der Reise durch Raum und Zeit. Der Professor ist groß, schlaksig und ein bißchen ungeschickt. Unter seinem Haar, das in alle Himmelsrichtungen strebt, schaut eine Schutzbrille hervor.

Der Held dieses Spiels, Professor Potts, arbeitet in seinem weißen Kittel draußen vor dem Labor an seiner Zeitmaschine, als plötzlich ein Terroristenanschlag erfolgt. Eine Explosion erschüttert die Zeitmaschine und beschädigt das wichtigste Teil, das Beschleunigungs-Kristall (aus einem seltenen Kohlenstoff unter extremen Hitze- und Druckbedingungen entstanden); Potts wird in eine Zeitschleife geschleudert.

Er findet sich in einer vorgeschichtlichen Welt wieder ...

## DAS SPIEL

Sie übernehmen die Rolle von Prof. Potts und müssen die Geschichte von ihren Anfängen bis heute neu bestimmen.

Um in Ihre eigene Zeit zurückkehren zu können, müssen Sie zuerst Ihre Zukunft schaffen, indem Sie in den Evolutionsprozeß eingreifen.

Um zu überleben, müssen Sie die Umwelt und die Vorfürer des Menschen schützen. Ihr eigentliches Ziel ist es, den Bombenangriff zu verhindern und die Zeitmaschine zu retten, zehn Millionen Jahre in der Zukunft.

### Schaffung und Wartung der Zeitzonen

In jeder Zeitzone müssen Sie bestimmte Aufgaben erfüllen, wie eine Zeitzone schaffen, den Planeten abkühlen oder warm genug halten, Öl entdecken, das Steinrad erfinden ...

Bereits geschaffene Zonen werden sich eigenständig entwickeln und außerdem von ihren Bewohnern verändert. Dies kann wiederum die Ereignisse in den darauffolgenden Zonen beeinflussen. Doher müssen Sie den Gang der Evolution in den früheren Zonen im Auge behalten und z.B. Ihre Urahnen vor Kälte schützen, damit sie nicht aussterben.



## **Evolution**

Ereignisse in einer Zane setzen sich in späteren Zanen fort; z.B. wird ein Samenkorn, das in einer Zone gepflanzt wurde, in einer späteren zu einem Baum heranwachsen, der in einer noch späteren Zeitzone verwendet werden kann. Sie müssen der Evolution auf die Sprünge helfen.

## **Reisen in Raum und Zeit**

Sie können sich zwischen den einzelnen Zeitzonen hin und her bewegen. Sie können sogar durch Zeit und Raum reisen, indem Sie die wiederverwendbaren Reisekapseln benutzen, die Ihnen in begrenzter Zahl zur Verfügung stehen.

Plazieren Sie diese Kapseln an strategischen Punkten, so daß Sie sich und bestimmte Objekte in Ihrer Nähe auf Wunsch an einen Ort in einer anderen Zeitzone bewegen können, wann immer Sie wollen.

## **Waffen**

Die einzige Waffe, die Sie besitzen, sind Stromstöße, mit denen Sie Kreaturen lähmen und Gegenstände von ihrem Platz verdrängen können. Doch wenn Sie diese Waffe zu oft benutzen, müssen Sie warten, bis sie sich wieder auflädt.

## **Sichtfenster**

Während Ihrer Zeitreisen erscheinen nützliche Gegenstände im Sichtfenster. Einige dieser Objekte können aufgenommen und mittransportiert oder an einen anderen Ort versetzt werden.

# **LADEANWEISUNGEN**

## **Commodore Amigo & Atoi St**

Computer einschalten und Spieldiskette eingeben. (Bei Amiga 1000 muß zuerst die Kickstart-Diskette benutzt werden.)

## **Commodore C64 - Diskette**

Spieldiskette in das Laufwerk eingeben. LOAD "\*",B,1 eintippen und Return-Taste drücken.



## **Commodore C64 - Kassette**

Kassette in den Datenrecorder eingeben. Shift-Taste gedrückt halten und Run/Stop-Taste drücken.

## **Commodore C12B**

GO64 eintippen und Return-Taste drücken. Wenn aufgefordert, Y eintippen und Return-Taste drücken. Nun den entsprechenden C64-Anweisungen folgen.

## **Spectrum - Kassette**

Falls vorhanden, Tape Loader benutzen. Andernfalls LOAD"" eintippen und Enter-Taste drücken. Play-Taste auf dem Datenrecorder drücken.

## **Amstrad - Kassette**

CTRL und die kleine Enter-Taste drücken. Play-Taste auf dem Datenrecorder drücken.

## **Amstrad - Diskette**

Spieldiskette ins Laufwerk geben. RUN"DISC eintippen und Enter-Taste drücken.

# **SCHWIERIGKEITEN BEIM LADEN**

Wir sind stets bemüht, die Qualität unserer Produkte zu verbessern und haben daher strikte Qualitätskontrollen entwickelt. Falls beim Laden Schwierigkeiten auftreten sollten, sind diese daher höchstwahrscheinlich nicht durch das Spiel bedingt. Schalten Sie den Computer aus und folgen Sie den Ladeanweisungen sorgfältig, nachdem Sie sich überzeugt haben, daß Sie die für Ihr Gerät und Ihre Software entsprechenden Anweisungen benutzen. Falls Sie immer nach Probleme haben, ziehen Sie Ihr Handbuch für den Computer zu Rate oder wenden Sie sich an Ihren Software-Händler. Lassen sich die Schwierigkeiten nach immer nicht beheben, auch nachdem Sie alle Hardware-Fehlerquellen überprüft haben, dann geben Sie das Spiel an Ihren Händler zurück.

**Verbraucherfragen/ Technische Beratung:**

**Großbritannien (0734) 311666**

**ACTIVISION (UK) LTD**

**BLAKE HOUSE, MANOR FARM ROAD,  
READING, BERKSHIRE, RG2 0JN**

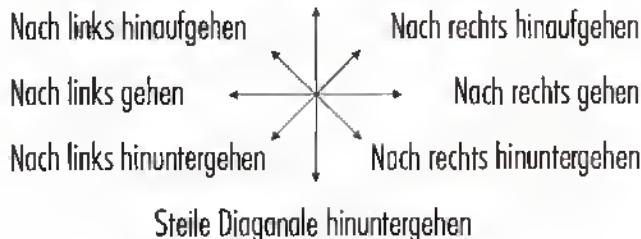


# STEUERUNG

Alle Versionen dieses Spiels können folgendermaßen mit dem Joystick gesteuert werden:

## Feuerknopf nicht gedrückt

Steile Diagonale hinaufgehen



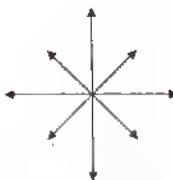
## Mit gedrücktem Feuerknopf

Springen

Springen

Springen

Springen



Springen

Springen

Springen

Ducken/Objekt aufnehmen

Feuerknopf für sich allein: Stromstoß/Objekt loslassen

Commodore 64/128, Spectrum und Amstrad-Besitzer können die folgenden Tasten benutzen:

Q	Hach
A	Runter
O	Links
P	Rechts
Leertaste	Feuer



## ZUSÄTZLICHE TASTATURSTEUERUNGEN:

### Commodore Amigo / Atari ST / Amstrad CPC:

F1	Objekt aufnehmen/loslassen/Zu Reisekapsel 1	Von Ihrer Position zur jeweiligen Kapsel abhängig
F2	Objekt aufnehmen/loslassen/Zu Reisekapsel 2	
F3	Objekt aufnehmen/loslassen/Zu Reisekapsel 3	
F4	Objekt aufnehmen/loslassen/Zu Reisekapsel 4	
1-5	Zur Zeitzone 1 - 5, falls aktiv	
ESC	Spieldiode	
0	Neues Spiel (während des Pausenmodus)	
F10	Schaltet zwischen Soundeffekte/Musik (Ausschließlich Amigo- und Atari Versionen)	

### Commodore 64

F1	Objekt aufnehmen/loslassen/Zu Reisekapsel 1	Von Ihrer Position zur jeweiligen Kapsel abhängig
F3	Objekt aufnehmen/loslassen/Zu Reisekapsel 2	
F5	Objekt aufnehmen/loslassen/Zu Reisekapsel 3	
F7	Objekt aufnehmen/loslassen/Zu Reisekapsel 4	
1-5	Zur Zeitzone 1 - 5, falls aktiv	
Run/Stop	Spieldiode	
Q	Neues Spiel (während des Pausenmodus)	

### Spectrum

V	Objekt aufnehmen/loslassen/Zu Reisekapsel 1	Von Ihrer Position zur jeweiligen Kapsel abhängig
B	Objekt aufnehmen/loslassen/Zu Reisekapsel 2	
N	Objekt aufnehmen/loslassen/Zu Reisekapsel 3	
M	Objekt aufnehmen/loslassen/Zu Reisekapsel 4	
1-5	Zur Zeitzone 1 - 5, falls aktiv	
Sym/Shift	Spieldiode	
0	Neues Spiel (während des Pausenmodus)	



## **Impressum:**

Spielentwurf:	Vivid Image und Lisa Wand
Kodierung, Grafiken und Musik:	Vivid Image
Amigo/ST-Kodierung:	Jonson Perkins
C64-Kodierung:	Nick Jones
Spectrum/Amstrad-Kodierung:	Rofaelle Cecco
Grafiken:	Hugh Riley
Zusätzliche Grafiken:	Dokk und Shoun McClure
Amigo/ST/C64-Musik:	Wolly Beben
Produktion:	Colin Fudge
Tests:	Dave Cummins

Copyright 1990 Vivid Image Developments Ltd.  
Alle Rechte vorbehalten



# ISTRUZIONI PER LA MACCHINA DEL TEMPO

## SCENARIO

Il Professor Potts è uno scienziato che vive isolato e con un chiodo fisso - viaggiare attraverso il tempo e lo spazio. Il personaggio è uno spilungone alto e impacciato, con uno masso di capelli arruffati e indossa un camice da laboratorio e un paio di occhiali.

Il nostro eroe sta lavorando alla sua macchina del tempo fuori del laboratorio, quando all'improvviso si verifica un attacco terroristico. Una bomba colpisce la macchina del tempo distruggendo l'essenziale cristallo acceleratore (un carbonio rarissimo, ottenibile solo ad altissima pressione e temperatura), catapultandola in un vortice temporale.

Il futuro si è realizzato, ed egli si trova adesso prigioniero dell'era preistorica...

## IL GIOCO

Tu fai la parte di Potts, e devi manipolare la storia dagli inizi fino ai giorni nostri.

Per poter tornare alla tua epoca, devi prima creare il tuo futuro, interferendo con il processo evolutivo. Per poter sopravvivere, devi inoltre proteggere l'ambiente e i precursori dell'uomo. Il tuo compito finale è di impedire l'attentato e salvare la macchina del tempo, che adesso è a 10 milioni di anni nel futuro.

### Creazione e Cura delle Epoche

Per iniziare la creazione della prossima Epoca, devi eseguire alcuni campiti, come raffreddare e scaldare il pianeta, trovare il petrolio, inventare la ruota....

Le epoche precedenti continuano ad evolversi da sole e vengono modificate dai propri abitanti. Questa, a sua volta, può influenzare gli eventi in altre epoche successive. Per questo, devi mantenere il percorso evolutivo delle epoche precedenti, cioè proteggere i tuoi precursori tenendoli caldi, o anche tu finisci per estinguerti!!

### Evoluzione

Gli avvenimenti di un'epoca si evolvono in quelle susseguenti, come un seme piantato in un'epoca diventa un albero in una successiva, che a sua volta può essere sfruttato più tardi ancora. Devi assolutamente aiutare l'evoluzione!



## **Viaggiare nel TEMPO e nella SPAZIO**

Tu puoi ondore e venire attraversa il tempo delle epoche esistenti.

Inoltre, puoi anche muoverti nel tempa e spazia mediante un numero limitato di Capsule riusabili. Piazza queste capsule in punti strategici, in modo da poterti teleportare con gli oggetti che hai vicina, ogni volta che è necessaria.

## **Armi**

L'unica arma di cui disponi è una limitata scarica elettrica con la quale puoi stordire le creature e sbloccare oggetti. Se la usi eccessivamente, devi aspettare che si ricarichi.

## **Finestra di Visualizzazione**

Mentre ti aggiri, in questo finestra appaiono tutti gli oggetti che puoi manipolare. Alcuni di questi possono essere raccolti, portati e/o spediti.

## **ISTRUZIONI DI CARICAMENTO**

### **COMMODORE AMIGA & ATARI ST**

Accendi il computer e inserisci il dischetta (Su Amiga 1000, occorre prima usare 'kickstart')

### **COMMODORE C64 DISCO**

Inserisci il dischetto nel drive. Batti LOAD"\*,8,1 e premi RETURN.

### **COMMODORE C64 CASSETTA**

Inserisci la cassetta nel Registratore. Tieni schiacciata SHIFT e premi RUN/STOP.



## **COMMODORE C128**

Batti GO64 e premi RETURN. Al sollecito, premi Y seguito da RETURN. Poi segui le relative istruzioni C64.

## **SPECTRUM CASSETTA**

Se disponibile, usa il CARICANASTRO (TAPE LOADER). Altrimenti, batti LOAD"" e premi INVIO. Poi premi PLAY sul registratore.

## **AMSTRAD CASSETTA**

Premi CTRL e INVIO piccolo. Poi premi PLAY sul registratore.

## **AMSTRAD DISCO**

Inserisci il dischetto. Batti RUN"DISC e premi INVIO.

## **DIFFICOLTA' DI CARICAMENTO**

Nel migliorare costantemente la qualità della nostra gamma di prodotti, abbiamo sviluppato delle elevate norme di controllo qualità. Se tuttavia, si verificassero delle difficoltà nel caricamento, è molto probabile che si tratti di problemi al di fuori del prodotto. Ti consigliamo quindi, di spegnere il computer e di ripetere con attenzione il caricamento, controllando che le istruzioni siano quelle adatte al tuo computer e software. Se il problema persiste, consulta il manuale occluso al computer, oppure rivolgiti al concessionario. Se dopo aver effettuato tutti i controlli, il problema dovesse perdurare, riporta il gioco DOVE LO HAI ACQUISTATO.

## **RICHIESTE UTENTI/SUPPORTO TECNICO**

**(0734) 311666**

**ACTIVISION (UK) LTD**

**BLAKE HOUSE, MANOR FARM ROAD,  
READING, BERKSHIRE, RG2 0JN**



## CONTROLLI:

Tutte le versioni del gioco possono essere controllate con il joystick come segue:

### Senza Premere Bottone di FUOCO

Vai su in diagonale acuta nella direzione cui sei rivolto

Vai su a sinistra

Vai su a destra

Vai a sinistra

Vai a destra

Vai giù a sinistra

Vai giù a destra

Vai giù in diagonale acuta nella direzione cui sei rivolto



### Con Bottone di Fuoco Premuto

Salta

Salta

Salta

Salta

Salta

Salta

Salta

Acciuffa/reccagli oggetti



Solo Bottone di Fuoco: Raggio Solido/Rilascio Oggetto

Oppure, gli utenti Commodore 64/128, Spectrum e Amstrad possono usare i tasti seguenti:

Q	SU
A	GIU'
O	SINISTRA
P	DESTRA
BARRA	FUOCO



## CONTROLLI TASTIERA SUPPLEMENTARI:

### COMMODORE AMIGA/ATARI ST/AMSTRAD CPC:

F1	Raccogli/Lascia/Vai su Capsula 1	A seconda della tua posizione relativa a quella capsula.
F2	Raccogli/Lascia/Vai su Capsula 2	
F3	Raccogli/Lascia/Vai su Capsula 3	
F4	Raccogli/Lascia/Vai su Capsula 4	
1 - 5	Vai su epoche 1 - 5 se attive	
ESC	Pausa	
Q	Nuovo gioco (mentre sei in pausa)	
F10	Scambia tra Musica/Effetti Sonori (solo su versioni Amiga/Atari)	

### COMMODORE 64

F1	Raccogli/Lascia/Vai su Capsula 1	A seconda della tua posizione relativa a quella capsula.
F3	Raccogli/Lascia/Vai su Capsula 2	
F5	Raccogli/Lascia/Vai su Capsula 3	
F7	Raccogli/Lascia/Vai su Capsula 4	
1 - 5	Vai su epoche 1 - 5 se attive	
RUN/STOP	Pausa	
Q	Nuovo gioco (mentre sei in pausa)	

### SPECTRUM

V	Raccogli/Lascia/Vai su Capsula 1	A seconda della tua posizione relativa a quella capsula.
B	Raccogli/Lascia/Vai su Capsula 2	
N	Raccogli/Lascia/Vai su Capsula 3	
M	Raccogli/Lascia/Vai su Capsula 4	
1 - 5	Vai su epoche 1 - 5 se attive	
SYM/SHIFT	Pausa	
Q	Nuovo gioco (mentre sei in pausa)	



## TITOLI:

Disegno Gioco:	Vivid Image e Lisa Wand
Codificazione, Grafica e Musica:	Vivid Image
Codificazione Amiga/ST:	Jason Perkins
Codificazione C64:	Nick Jones
Codificazione Spectrum/Amstrad:	Raffaele Cecco
Grafica:	Hugh Riley
Grafica Supplementare:	Dokk e Shaun McClure
Musica Amiga/ST/C64:	Wally Beben
Produzione:	Calin Fudge
Collaudata:	Dave Cummins

Copyright 1990 della Vivid Image Developments Ltd.

Tutti i diritti riservati



© 1990 VIVID IMAGE DEVELOPMENTS LTD  
ALL RIGHTS RESERVED

# WARNING



**THIS DISK WILL  
GIVE YOU  
HOURS OF  
FUN**

If you Pirate Software you are a thief. Thieves will be prosecuted.

THIS CAMPAIGN IS ORGANISED BY

**ELSPA**  
EUROPEAN LEISURE SOFTWARE  
PUBLISHERS ASSOCIATION

**THIS DISK  
COULD GIVE  
YOU 6 MONTHS  
IN PRISON**

**WARNING**

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information on piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 01-240-6756.

